

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Implementasi metode Design Thinking dalam pengembangan prototipe aplikasi mobile karir terbukti memenuhi tingkat kepuasan pengguna. Metode *Design Thinking* memiliki 5 tahapan utama, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, yang memastikan setiap keputusan desain berorientasi pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Proses yang dimulai dari memahami pengguna hingga pengujian prototipe menghasilkan desain antarmuka yang intuitif, fungsional, dan sesuai harapan pengguna. Dengan menggunakan pendekatan ini, aplikasi tidak hanya memenuhi fungsionalitas dasar tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mudah bagi pengguna.

Hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan 40 responden menunjukkan bahwa rancangan antarmuka yang dikembangkan memperoleh skor usability sebesar 84,62, yang tergolong dalam kategori *excellent* dengan tingkat kebergunaan yang tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan *Design Thinking* mampu menghasilkan desain antarmuka yang mudah digunakan dan efisien, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Beberapa indikator yang mendasari kesimpulan tersebut yaitu:

1. Kemudahan Penggunaan dan Navigasi

Pada pernyataan Q3 ("Saya merasa sistem ini mudah digunakan")), memperoleh skor rata-rata 4,25, sedangkan Q9 ("Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini") mendapatkan nilai rata-rata 4,2. Nilai ini menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna, sehingga memudahkan dalam bernavigasi di dalam aplikasi.

2. Efisiensi Fitur dan Fungsionalitas

Pada pernyataan Q5 ("Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan baik") memperoleh rata-rata skor 4,35 sementara Q7 ("Saya merasa orang lain memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat") mendapat skor rata-rata 4,1. Skor ini menunjukkan bahwa fitur yang ada pada prototipe aplikasi karir telah dirancang secara optimal, mendukung kebutuhan utama pengguna dalam mencari informasi terkait peluang karir.

3. Kepuasan pengguna secara keseluruhan

Pada pernyataan Q1 (“Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi”) mendapatkan skor rata-rata tertinggi, yaitu 4,4 yang mencerminkan niat pengguna untuk kembali menggunakan di masa yang akan datang. Hal ini menjadi indikator kuat bahwa pengalaman interaksi pengguna dengan prototipe aplikasi sudah sangat memuaskan.

Dengan demikian, penerapan *Design Thinking* yang diterapkan selama proses penelitian berhasil menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Secara keseluruhan, prototipe aplikasi mobile karir menunjukkan potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut dan diimplementasikan lebih luas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat peluang untuk melakukan pengembangan lebih lanjut sejalan dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Oleh karena itu, beberapa saran yang dapat diberikan untuk mendukung penelitian dan pengembangan di masa mendatang:

- Penelitian ini terbatas hanya mencakup *frontend*. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya, disarankan aplikasi ini dapat dikembangkan secara menyeluruh hingga tahap *backend*, sehingga aplikasi dapat berfungsi sepenuhnya.
- Untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif, penelitian selanjutnya dapat melakukan uji coba pada sampel pengguna yang lebih luas dengan latar belakang yang lebih beragam, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif terkait *usability* dan *experience* aplikasi.
- Saat ini, penelitian hanya berfokus pada rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna tanpa implementasi fitur yang lebih kompleks. Untuk pengembangan selanjutnya, dapat ditambahkan fitur tambahan seperti, sistem rekomendasi pekerjaan berbasis AI, serta fitur integrasi dengan platform profesional seperti LinkedIn agar aplikasi lebih luas.
- Untuk meningkatkan validitas hasil penelitian, dapat dilakukan pengujian tambahan menggunakan metode lain seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ), guna memperoleh analisis yang lebih mendalam terhadap kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna.